Dokumentation

**Inhalt**

[**Vorwort** 2](#_Toc138323070)

[**Vorbereitung** 3](#_Toc138323071)

[**Bibliotheken** 3](#_Toc138323072)

[**Erster Plan** 3](#_Toc138323073)

[**Aufteilung** 3](#_Toc138323074)

[**Kurzfassung des Verlaufs** 3](#_Toc138323075)

[**Spielprinzip** 3](#_Toc138323076)

[**Programm** 3](#_Toc138323077)

[**Pakete** 3](#_Toc138323078)

[**Klassengruppen** 3](#_Toc138323079)

[**Klasse** 3](#_Toc138323080)

[**Ressourcen** 3](#_Toc138323081)

[**Sprites** 3](#_Toc138323082)

[**Sound** 3](#_Toc138323083)

[**Fazit** 3](#_Toc138323084)

[**Quellenangaben** 3](#_Toc138323085)

# **Vorwort**

# Ein Spiel programmieren haben wir gedacht, es wäre einfach haben wir gedacht. Kurzgefasst, wir haben uns etwas Zuviel vorgenommen. Eine Mischung aus zu hohen Erwartungen, großen Ambitionen und etwas zuviel Kreativität bei der Planung haben uns gelehrt was es heißt, etwas selbst zu programmieren.

Dennoch wagen wir es zu behaupten, wir haben viel gelernt. Nicht nur, zu verstehen, dass der ein oder andere Selbstanspruch ungesund sein kann, sondern auch viel in der Programmierung selbst. So viel, wie in den letzten 1 ½ Monaten hatten wir in Java noch nie gelernt

# **Vorbereitung**

## **Bibliotheken**

## **Erster Plan**

## **Aufteilung**

# **Kurzfassung des Verlaufs**

# **Spielprinzip**

# **Programm**

## **Pakete**

### **Klassengruppen**

### **Klasse**

## **Ressourcen**

### **Sprites**

### **Sound**

# **Fazit**

# **Quellenangaben**